

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN BAHASA
MANDARIN DASAR MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8
(STUDI KASUS : SMA N 1 WONOGIRI)**



SKRIPSI

Diajukan Guna Memenuhi Syarat dalam Menyelesaikan dan Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Komunikasi dan Informatika
Jurusan Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta

Oleh:
Arista Riyadina
NIM : L 200 080 085

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2012

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul

**“MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN BAHASA
MANDARIN DASAR MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8 “**

ini telah diperiksa dan disetujui pada :

Hari : Sabtu

Tanggal : 28 APRIL 2012

Pembimbing I



Husni Tamrin, S.T., M.T., Ph.D.
NIK : 706

Pembimbing II



Fatah Yasin Irsyadi, S.T., M.T.
NIK : 738

HALAMAN PENGESAHAN

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN BAHASA MANDARIN DASAR MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8

dipersiapkan dan disusun oleh

Arista Riyadina

NIM : L 200 080 085

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 28 April 2012

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing I



Husni Tamrin, S.T., M.T., Ph.D.

NIK : 706

Pembimbing II



Fatah Yasin Irsyadi, S.T., M.T.

NIK : 738

Anggota Dewan Penguji Lain



Ady Purna Kurniawan, S.T.

NIK : 200.1306



Yusuf Sulistyo Nugroho, S.T., M.Eng

NIK : 100.1197

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana

Tanggal 24 Mei 2012



Dekan
Fakultas Komunikasi dan Informatika



Husni Thamrin, S.T., M.T., Ph.D.

NIK : 706

Ketua Program Studi
Teknik Informatika



Aris Rakhmadi, S.T., M.Eng.

NIK : 983

DAFTAR KONTRIBUSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi yang saya buat tidak terdapat karya yang pernah diajukan pihak lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sejauh pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh pihak lain kecuali yang secara tertulis dijadikan sebagai acuan dalam telaah pustaka yang sumber referensinya telah disebutkan dalam daftar pustaka.

Berikut saya sampaikan daftar kontribusi dalam penyusunan skripsi:

1. Saya membuat program ini sendiri dengan bantuan buku, CD tutorial dan internet.
2. Proses perekaman suara guna menunjang kompleksitas dari media pembelajaran interaktif ini dibantu oleh orang lain dengan narasi yang telah disiapkan pada *storyboard*, sedangkan untuk *backsong* merupakan hasil suara unduhan dari internet.

Demikian pernyataan dan daftar kontribusi ini saya buat dengan penuh kesadaran dan sejujurnya. Saya bertanggungjawab atas isi dan kebenaran daftar di atas.

Surakarta, 10 Mei 2012



Arista Riyadina

Mengetahui:

Pembimbing I

Pembimbing II



Husni Tamrin, S.T., M.T., Ph.D.
NIK : 706



Fatah Yasin Irsyadi, S.T., MT.
NIK : 738

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

- ❖ "I do more , to get more.... I do the best , to get the best... AND you nothing if you do less"
- ❖ "I will succeed , if I believe and sure that I CAN...."
- ❖ "Sesali masa lalu karena ada kekecewaan dan kesalahan-kesalahan , tetapi jadikan penyesalan itu sebagai senjata untuk masa depan agar tidak terjadi kekecewaan dan kesalahan lagi"
- ❖ "Jangan tunda sampai besok apa yang yang bisa kita kerjakan saat ini"
- ❖ "Siapa yang kalah dengan senyum , sesungguhnya dialah pemenangnya"
- ❖ "Jangan pernah takut dengan "SKRIPSI" , karena dibalik "SKRIPSI" banyak menyimpan pelajaran hidup yang hanya akan kamu rasakan sekali dalam hidupmu"--Motto's created by Rhee--

PERSEMBAHAN :

1. Kedua orang tuaku tercinta yang senantiasa membimbingku , merawat serta mendoakanku dari kecil hingga saat ini. (Teruntuk Ibuku terima kasih atas segala doa dan dukunganmu untukku , maaf jika aku belum bisa membalas semua jasmu namun aku telah banyak mengecewakanmu hanya ini yang dapat aku persembahkan untukmu Ibuku)

2. Keluarga dan saudara – saudaraku yang senantiasa memberikan doa dan dukungan yang terbaik untukku.
3. Sahabat dan rekan – rekan seperjuangan yang bersama – sama melewati suka duka penyusunan skripsi guna mencapai hasil maksimal.
4. Seseorang yang telah menjadi sahabat terbaikku, yang telah menemaniku dan membimbingku dalam dunia baru perkuliahan semoga kamu selalu ingat kata-kata “celah jari jemari”.

KATA PENGANTAR

Bismiillahirrahmanirrahim, Allahuma Sholli Ala Sayidina Muhammad

Wa'Ala Ali Sayidina Muhammad.

Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulaahirabbil'alam, puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya, serta memberikan kemudahan dan kelancaran bagi penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh derajat Sarjana S1 pada program studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta, dengan judul skripsi ” Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Bahasa Mandarin Dasar Menggunakan Macromedia Flash 8 ”.

Penulis menyadari banyak kekurangan yang terdapat pada penyusunan skripsi ini sehingga dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini penulis hendak menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala doa, bantuan, dukungan, nasehat, dan perhatiannya kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini, kepada :

1. Allah SWT dengan sebaik-baik pujian, puji yang tidak bisa diungkapkan dengan kata. Bagi-Mu puji atas iman dan islam yang Engkau anugerahkan. Maha mulia Engkau, Maha Suci nama-nama-Mu, Maha Penguasa seluruh jagad raya dan isinya serta salawat dan salam semoga tetap dilimpahkan kepada Rasul Muhammad SAW dan keluarganya, dan para sahabatnya.

2. Bapak Husni Tamrin, S.T., M.T., Ph.D. selaku Dekan Fakultas serta pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan dengan kesabaran membimbing, memotivasi dan mengarahkan penulis dalam memaksimalkan hasil penyusunan skripsi.
3. Aris Rahkmadi, S.T., M.Eng, selaku Kaprodi Teknik Informatika yang membantu melancarkan dan memudahkan penyusunan skripsi.
4. Bapak Fatah Yasin Irsyadi, S.T., M.T. selaku Pembimbing Akademik serta Pembimbing II yang telah membimbing dari awal semester hingga sekarang dan masukan – masukannya yang berguna bagi penulis.
5. Bapak Suparman dan Ibu Sri Supadmi selaku orang tua yang telah memberikan dukungan dan tak henti-henti mendoakan penulis, dan senantiasa membimbing penulis dengan tanpa pamrih.
6. Seluruh keluargaku, Ega, Nindya yang telah menemani dengan caranya sendiri , kakakku yang selalu siap siaga *stock* pulsa.
7. Sahabat-sahabatku tercinta, “MANSA” sampai group “Menthul” dan *My Fingers* semoga tetap ada dan “keep smile for everyone” dan semoga semua yang kita impikan bisa tercapai. Aamiin . *You’re my best friend forever.*
8. Teman – temenku yang masih setia dengan kebersamaan kita dari SMP , kalian the best lah, jangan pernah lupakan masa-masa indah putih biru kita. Aku sayang kalian semua : nina , enny , rahma “mocus” , joko , yuna , danang , hari , agus , pkoke semuanya “*ESPEJI*” 2005 (IA , IID , IIIA).

9. Semua teman – temanku Teknik Informatika UMS 2008 (citra , fajar , efii , pak uztad , ibnu yang pada hari – hari terakhir deadline selalu ngantri bersama demi satu tujuan) serta semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Hanya tiga kata yang dapat penulis sampaikan kepada kalian semua “*Thanks for All*”.

Akhirnya Penulis berharap semoga laporan ini dapat berguna dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Mandarin. Amin, *Wassalam*.

Surakarta, 10 Mei 2012

Penyusun

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Arista' with a stylized flourish at the end.

Arista Riyadina

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Daftar Kontribusi	iv
Motto dan Persembahan	vi
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	xi
Daftar Tabel	xiii
Daftar Gambar	xiv
Daftar Lampiran	xvi
Abstraksi	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	5
F. Sistematika Penulisan Laporan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Telaah Penelitian	7
B. Landasan Teori	9

BAB III METODE PENELITIAN	13
A. Metode Pengumpulan Data	13
1. Metode.....	13
2. Waktu dan Tempat Penelitian	14
3. Peralatan Utama dan Pendukung.....	14
B. Metode Pengembangan Sistem	16
1. Konsep	16
2. Perancangan	17
3. Pengumpulan Materi	32
4. Pembuatan	34
5. Pengujian	35
6. Distribusi	36
C. Metode Pengujian Sistem	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
A. Hasil Penelitian	37
B. Analisa dan Pembahasan	42
1. Analisa	42
2. Pembahasan	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	58
A. Kesimpulan	58
B. Saran	59

DAFTAR PUSTAKA

Lampiran

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Deskripsi <i>Use Case</i>	21
Tabel 4.1 Tabel Data	50
Tabel 4.2 Tabel Hasil Data Kuisioner	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Alur Pengembangan Multimedia	16
Gambar 3.2 Diagram Berjenjang	17
Gambar 3.3 Diagram UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	19
Gambar 3.4 Diagram <i>Use Case</i>	20
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i>	21
Gambar 3.6 <i>Sequence Diagram</i>	23
Gambar 3.7 Diagram Alur Sistem Menu Utama	24
Gambar 3.8 Diagram Alur Sistem Menu Materi	25
Gambar 3.9 Diagram Alur Sistem <i>Test</i>	26
Gambar 3.10 Desain Tampilan Halaman <i>Home</i>	27
Gambar 3.11 Desain Tampilan Halaman Menu Utama	28
Gambar 3.12 Desain Tampilan Halaman Menu Materi	28
Gambar 3.13 Desain Rancangan Halaman <i>Test</i>	29
Gambar 3.14 Desain Rancangan Halaman Video	30
Gambar 3.15 Desain Rancangan Halaman Keluar	30
Gambar 4.1 Tampilan Halaman <i>Home</i>	33
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Menu Utama	34
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Menu Materi	34
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Materi	35
Gambar 4.5 Tampilan Halaman <i>Test</i>	36
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Video	37
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Keluar	37

Gambar 4.9 Grafik Hasil Data Kuisisioner	49
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Storyboard Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Bahasa Mandarin Dasar

Desain Rancangan Halaman Transisi Goresan

Desain Rancangan Halaman Materi Goresan

Desain Rancangan Halaman Awal Video

Desain Rancangan Halaman Video

Desain Rancangan Halaman Latihan Pilihan Ganda

Desain Rancangan Halaman Latihan Isian

Desain Rancangan Halaman Transisi *Test*

Desain Rancangan Halaman *Test*

Desain Rancangan Halaman Nilai

Desain Rancangan Halaman Keluar Sistem

Tampilan Halaman Awal

Tampilan Halaman Menu

Tampilan Halaman Transisi Materi *Phonetic*

Tampilan Halaman Materi *Phonetic*

Tampilan Halaman *Review phonetic I*

Tampilan Koreksi Jawaban I

Tampilan Halaman *Review phonetic II*

Tampilan Koreksi Jawaban II

Tampilan Halaman Transisi Video

Tampilan Halaman Pemutar Video

Tampilan Halaman Transisi Nada

Tampilan Halaman Nada

Tampilan Halaman *Review* Nada

Tampilan Halaman Transisi Video Nada

Tampilan Halaman Pemutar Video

Tampilan Halaman Transisi Goresan

Tampilan Halaman Goresan

Tampilan Halaman *Review* Goresan Pilihan Ganda

Tampilan Halaman *Review* Goresan Isian

Tampilan Halaman Pembuka Video

Tampilan Halaman Pemutar Video

Tampilan Halaman Pembuka *Test*

Tampilan Halaman *Test*

Tampilan Halaman Keluar Program

Script Cursor Mouse

Script Button Keluar

Script Button Halaman *Index*

Script Button Halaman Menu

Script Button Halaman Transisi Materi *Phonetic*

Script Button Materi Phonetic

Script Button Transisi Materi Nada

Script Button Materi Nada

Script Button Transisi Materi Nada

Script Button Materi Goresan

Script Button Form Latihan Pilihan Ganda

Script Button Latihan Isian

Script Button Test

ABSTRAKSI

Kemajuan teknologi pendidikan saat ini mengindikasikan bahwa perkembangan teknologi semakin maju. Penggunaan bahasa asing pun dibutuhkan untuk standarisasi internasional. Salah satu contohnya adalah penggunaan bahasa Mandarin dalam sebagian proses pendidikan. Oleh karena itu tuntutan mempelajari bahasa Mandarin semakin banyak. Namun media pembelajarannya masih secara konvensional atau tradisional yaitu berupa kertas, papan tulis, dan buku yang terkesan kurang menarik dan membosankan, sehingga siswa masih sulit mempelajarinya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran pengenalan bahasa Mandarin dasar serta mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran ini.

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah pengumpulan data meliputi observasi dan penyebaran angket, pembuatan *storyboard*, membuat desain *layout* menggunakan *Unified Modelling Language* (UML). Perancangan sistem media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat membantu dalam penyampaian dan pemahaman materi pengenalan bahasa Mandarin dasar khususnya dalam pengenalan huruf *phonetic* (*pinyin*), nada (*tones*) dan goresan (*strokes*) dengan tampilan yang menarik.

Intrument penelitian yang digunakan dalam pengambilan data adalah kuisioner yang disebarkan kepada 20 responden. Berdasarkan data yang diperoleh sebanyak 70% responden atau 14 dari 20 responden menyatakan setuju bahwa media pembelajaran interaktif ini menarik dan jelas dalam penyampaian materi. Dengan kata lain, perancangan dan pembuatan media pembelajaran interaktif pada pengenalan bahasa Mandarin dasar menggunakan Macromedia flash 8 memberikan tampilan yang menarik dan penyampaian materi yang jelas sehingga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kata kunci : Media pembelajaran, Interaktif, Multimedia, Bahasa Mandarin dan Macromedia Flash 8